

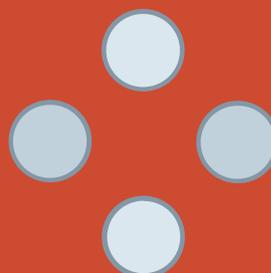
BBL

ADVOGADOS



# CARTILHA SOBRE O MARCO LEGAL DOS GAMES

LEI N° 14.852/24



# ÍNDICE

01. Introdução.....	3
02. Um novo conceito de jogo.....	3
03. Regras básicas.....	4
04. Conheça os personagens: quem é quem na produção e distribuição de <i>games</i> ?.....	6
05. As ferramentas que moldam o <i>game development</i> .....	6
06. Novas perspectivas.....	7
07. A indústria brasileira de jogos na cultura e mecanismos de incentivo.....	8
08. <i>Games</i> e Propriedade Intelectual.....	12
09. Crianças e adolescentes.....	16
10. Disposições da legislação.....	18



Este índice é navegável!

# 01. INTRODUÇÃO



No dia 3 de maio de 2024, foi sancionada no Brasil a Lei nº 14.852/24, também conhecida como o **Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos**. Em termos simples, essa legislação regulamenta não somente a fabricação, importação, e desenvolvimento de jogos eletrônicos, mas também o seu uso comercial no cenário nacional.

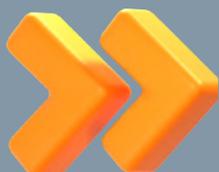
O texto definitivo excluiu de seu escopo os jogos do tipo Bet e outros que envolvem apostas com prêmios em ativos reais ou virtuais, impedindo, assim, que os fornecedores de jogos dessa natureza se beneficiem das disposições. Após críticas das mais diversas entidades, dentre elas a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais – Abragames, os *Fantasy Games* também foram excluídos da Lei.

Apesar dos desafios inerentes à implementação, o mercado global de jogos apresenta perspectivas extremamente positivas para o Brasil. O país tem potencial não apenas para participar, mas também para influenciar significativamente esse cenário, construindo um futuro promissor.

# 02. UM NOVO CONCEITO DE JOGO

A nova regulamentação abrange a definição de jogos eletrônicos em suas mais diferentes modalidades, considerando tanto a sua dimensão imaterial, quanto técnica.

À luz do Marco Legal dos *Games*, o conceito de **jogos eletrônicos** engloba, portanto:



*“a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador”,*

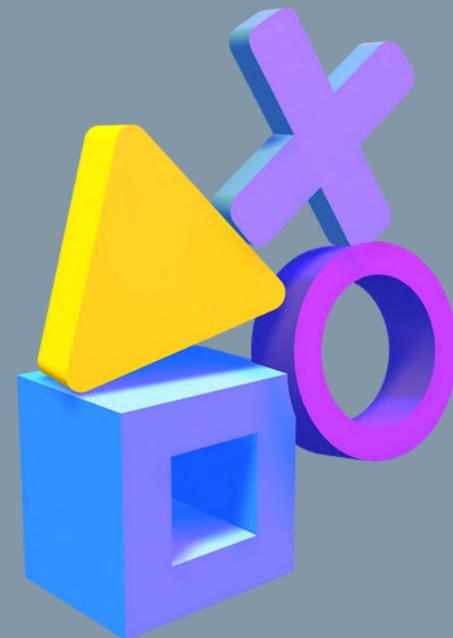


o *“dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial”* dedicados a executar jogos eletrônicos; e

o *software* necessário para sua execução, sejam eles *“consumidos por download ou streaming”*.

## 03.

# REGRAS BÁSICAS



Em uma Lei, os princípios são normas fundamentais que orientam a interpretação e aplicação das regras, servindo como base para a conduta dos indivíduos e organizações. Já as diretrizes são instruções detalhadas que guiam a implementação prática desses princípios, garantindo que as ações estejam alinhadas com os objetivos legais estabelecidos.

O Marco elenca 7 princípios e diretrizes essenciais, sendo eles:



**Reconhecimento do empreendedorismo inovador em jogos eletrônicos como vetor de desenvolvimento econômico, social, ambiental e cultural;**

*Este princípio destaca a importância de reconhecer os jogos eletrônicos como um setor que não apenas contribui para o crescimento econômico, mas também promove avanços sociais, ambientais e culturais. Os jogos eletrônicos podem gerar empregos, fomentar a inovação, incentivar a educação e até abordar questões ambientais e culturais, ampliando seu impacto positivo na sociedade.*



**Fomento ao empreendedorismo inovador como meio de promoção da produtividade e da competitividade da economia brasileira e de geração de postos de trabalho qualificados;**

*Incentivar o empreendedorismo inovador é crucial para aumentar a produtividade e a competitividade do Brasil no cenário global. Este princípio enfatiza o apoio a startups e empreendedores no setor de jogos eletrônicos para criar oportunidades de trabalho qualificadas e estimular a economia através da inovação tecnológica.*



**Promoção da diversidade cultural e das fontes de informação, produção e programação;**

*A promoção da diversidade cultural implica garantir que diferentes culturas, histórias e perspectivas sejam representadas nos jogos eletrônicos. Além disso, diversificar as fontes de informação e programação ajuda a evitar monopólios culturais e incentiva uma maior variedade de conteúdos, enriquecendo o panorama cultural e informativo.*



### **Respeito aos direitos fundamentais e aos valores democráticos;**

*Este princípio assegura que a criação e distribuição de jogos eletrônicos respeitem os direitos humanos e promovam os valores democráticos, como liberdade de expressão, igualdade e justiça. É essencial para garantir que os jogos não violem direitos fundamentais e contribuam para uma sociedade mais justa e equitativa.*

---



### **Defesa do consumidor e educação e informação de fornecedores e consumidores quanto aos seus direitos e deveres;**

*A defesa do consumidor é fundamental para garantir que os usuários de jogos eletrônicos tenham seus direitos protegidos, como segurança, privacidade e transparência. Além disso, educar tanto consumidores quanto fornecedores sobre seus direitos e deveres ajuda a criar um mercado mais justo e equilibrado, promovendo a confiança e a responsabilidade.*

---



### **Proteção integral da criança e do adolescente; e**

*Este princípio foca na proteção dos menores quanto ao conteúdo dos jogos eletrônicos, garantindo que eles não sejam expostos a materiais inadequados para sua faixa etária e que suas interações sejam seguras. Isso inclui medidas para prevenir o vício, acesso a conteúdo violento ou impróprio e a proteção contra possíveis abusos ou exploração.*

---



### **Preservação da privacidade, proteção de dados pessoais e autodeterminação normativa.**

*A preservação da privacidade e a proteção de dados pessoais são essenciais no ambiente digital, especialmente em jogos eletrônicos que coletam e processam grandes volumes de informações dos usuários. Este princípio também inclui a autodeterminação normativa, ou seja, a capacidade dos indivíduos de controlarem seus próprios dados e decidirem como eles serão utilizados, garantindo transparência e segurança no tratamento dessas informações.*

## 04.

# CONHEÇA OS PERSONAGENS: QUEM É QUEM NA PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DE GAMES?

Desenvolvedoras de jogos são organizações empresariais cujo objetivo é a criação de jogos eletrônicos.

Numa abordagem abrangente e não exaustiva, o Marco Legal destaca o papel do artista visual de jogos, do artista de áudio para jogos, do *designer* de narrativas de jogos, do *designer* de jogos, do programador, do testador e do produtor de jogos.

Com o estabelecimento de uma definição clara para empresas e profissionais do ramo, a nova Lei traz maior segurança jurídica para o setor, facilitando a formalização de novas organizações privadas, a abertura de novos negócios e a geração de novas vagas de emprego.



## 05.

# AS FERRAMENTAS QUE MOLDAM O GAME DEVELOPMENT



Todos os atores listados acima precisam se valer de um aparato tecnológico específico para exercer seu papel no complexo fluxo criativo por trás dos *games* comercializados.

Ferramentas essenciais para o desenvolvimento desses jogos eletrônicos incluem computadores, equipamentos especializados, programas dedicados à criação de jogos, *softwares* e licenças necessários para equipes multidisciplinares, além de kits de desenvolvimento de *software* (SDKs).

Sopesando o valor que o desenvolvimento de *games* nacionais agrega à posição do país no mercado global, a Lei prevê a regulamentação do desembaraço aduaneiro e das taxas de importação aplicáveis a essas ferramentas de modo a “*fomentar a inovação no setor*”. Regular o desembaraço aduaneiro e avaliar taxas mais atraentes simplifica e acelera a entrada desses materiais em solo brasileiro, reduzindo a burocracia e custos adicionais – tanto para os desenvolvedores de *games*, quanto para o poder público. Com regras claras e eficientes, os desenvolvedores podem obter rapidamente os recursos necessários para inovar e produzir jogos de alta qualidade, impulsionando o crescimento da indústria de jogos eletrônicos no Brasil.

## 06.

# NOVAS PERSPECTIVAS

A Lei enxerga os *games* para além do entretenimento, compreendendo a utilização dos jogos eletrônicos em atividades como:



### EDUCAÇÃO

A gamificação de conteúdos educativos pode tornar o aprendizado mais dinâmico, envolvente e eficaz, especialmente para as novas gerações. Jogos que ensinam história, matemática, ciências e idiomas de forma divertida e interativa, despertando a curiosidade e o interesse dos alunos.

### TERAPIA

Jogos podem ser ferramentas valiosas em terapias ocupacionais, psicológicas e fonoaudiológicas, auxiliando no tratamento de distúrbios de atenção, autismo, ansiedade e depressão. Através de atividades personalizadas e desafiadoras, os pacientes podem desenvolver habilidades cognitivas, motoras e sociais, além de melhorar sua autoestima e qualidade de vida.





## TREINAMENTO E CAPACITAÇÃO

Empresas podem utilizar jogos para treinar seus funcionários em diversas áreas, desde segurança do trabalho até técnicas de vendas e atendimento ao cliente. Essa abordagem inovadora torna o treinamento mais imersivo e engajador, otimizando o processo de aprendizagem e aumentando a produtividade das equipes.

## COMUNICAÇÃO

Jogos podem ser utilizados como ferramentas de comunicação para transmitir mensagens de forma clara, objetiva e criativa. Campanhas de conscientização sobre saúde pública, segurança no trânsito e proteção ambiental podem se beneficiar do poder dos *games* para alcançar um público mais amplo e gerar maior impacto.



## PROPAGANDA

Marcas podem utilizar jogos para divulgar seus produtos e serviços de forma interativa e envolvente, criando uma conexão mais autêntica com os consumidores. Essa estratégia inovadora pode aumentar o *brand awareness*, gerar *leads* e impulsionar as vendas.



Esses usos serão regulados pelo Poder Executivo e podem – e devem – ser contemplados em políticas públicas direcionadas para sua promoção.

07.

# A INDÚSTRIA BRASILEIRA DE JOGOS NA CULTURA E MECANISMOS DE INCENTIVO

O enquadramento regulatório dos jogos sempre levantou grande debate no mundo todo.

Agora, a legislação dá um passo importante ao prever, na Seção V do Marco Legal dos Games que as empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos são beneficiadas pela Lei nº 8.685/1993 ("Lei do Audiovisual"), que incentiva investimentos em pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura.



Isso significa que os recursos aplicados no desenvolvimento de jogos são equiparados a investimentos nessas áreas estratégicas. Além disso, tem-se maior segurança ao setor ao fixar, por referência, a competência da Ancine (Agência Nacional do Cinema) para projetos incentivados.

Além disso, o artigo 12 reconhece explicitamente o desenvolvimento de jogos eletrônicos como um segmento cultural nos termos da Lei nº 8.313/1991 ("Lei Rouanet").

Nestes termos, o Marco Legal dos Games promove alterações a Lei Rouanet, prevendo:

(i) a inclusão do estímulo à produção ou a coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes como uma das finalidades de captação de recursos do Programa Nacional de Apoio à Cultura – Pronac, alterando seu art. 1º;

(ii) a alteração do art. 18, § 3º para inclusão de projetos de produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes, ou de formação de profissionais do setor, ao rol de segmentos elegíveis ao recebimento de parcelas de doações e patrocínios dedutíveis do Imposto de Renda; e

(iii) a alteração do art. 25 para a inclusão destas atividades ao rol de segmentos contempláveis na categoria de projetos culturais.

Essa medida visa integrar a produção de jogos ao rol das atividades culturais apoiadas pelo Estado, destacando sua relevância cultural e criativa. Com isso, espera-se que o setor seja impulsionado, facilitando a obtenção de investimento e o desenvolvimento da indústria nacional, bem como uma maior interlocução junto aos entes estatais para o desenvolvimento de políticas públicas alinhadas a estes propósitos.

A Seção seguinte da lei ainda prevê o apoio do Estado no que diz respeito à formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos. Isso inclui incentivos para a criação de cursos de educação profissional e tecnológica voltados especificamente para o setor de jogos, tanto em níveis técnicos quanto superiores.



Além disso, são encorajadas oficinas profissionalizantes e cursos de especialização, tanto presenciais quanto a distância, com o objetivo de capacitar profissionais para atendimento às demandas específicas da indústria de jogos.

Os profissionais envolvidos no desenvolvimento de jogos eletrônicos não estão sujeitos a exigências especiais de qualificação ou licenciamento pelo Estado, garantindo flexibilidade na entrada e desenvolvimento de carreiras nesse campo. O incentivo à formação também se estende aos adolescentes, com a promoção de carreiras na programação e desenvolvimento de jogos, desde que respeitados os direitos e a legislação trabalhista aplicáveis.

Adicionalmente, o poder público pode estabelecer incentivos para a criação de espaços dedicados à formação de recursos humanos especializados em jogos eletrônicos, reforçando o compromisso com o desenvolvimento e a sustentabilidade do setor.



## LEI DO AUDIOVISUAL

A Lei do Audiovisual (Lei nº 8.685/1993), conhecida também como “Lei Rouanet do Cinema”, visa incentivar a produção cinematográfica e audiovisual no país.

O Marco Legal prevê que as empresas de *games* podem receber fomento e incentivos fiscais por meio da Lei do Audiovisual. Alguns dos principais pontos da normativa:

**a) Incentivos Fiscais:** concedidos às empresas e às pessoas físicas que investem na produção de obras audiovisuais brasileiras. Esses investidores podem deduzir parte do Imposto de Renda devido, desde que apliquem esses recursos em projetos aprovados pela Ancine (Agência Nacional do Cinema).

**b) Condições de Aplicação:** os recursos investidos devem ser aplicados diretamente na produção, finalização, distribuição e comercialização das obras audiovisuais. A Ancine fiscaliza o cumprimento dessas condições para garantir que os projetos aprovados recebam os benefícios fiscais.

**c) Mecanismo de Funcionamento:** para captar os recursos, os produtores audiovisuais devem apresentar seus projetos à Ancine, que avalia a viabilidade e o mérito cultural das propostas. Uma vez aprovados, esses projetos podem buscar investidores interessados em utilizar o benefício fiscal para reduzir seu imposto devido.

**d) Impacto Cultural e Econômico:** a Lei do Audiovisual tem como objetivo não apenas fomentar a produção de conteúdo nacional, mas também fortalecer a indústria cinematográfica e audiovisual brasileira como um todo. Ela contribui para a diversificação cultural, a geração de empregos qualificados e a projeção internacional das produções brasileiras.

**e) Revisões e Atualizações:** ao longo dos anos, a legislação passou por ajustes e atualizações para adaptar-se às necessidades do mercado audiovisual e às mudanças na política cultural do país.



## LEI ROUANET

A Lei Rouanet, oficialmente chamada de Lei Federal de Incentivo à Cultura ou Lei nº 8.313/1991, é uma das principais legislações de incentivo à cultura no Brasil. A normativa tem como objetivo principal incentivar a produção cultural brasileira por meio de renúncia fiscal, permitindo que empresas e pessoas físicas destinem parte do Imposto de Renda devido a projetos culturais aprovados pelo Ministério da Cultura.

O Marco Legal prevê que as empresas de *games* podem receber fomento e incentivos fiscais por meio da Lei Rouanet. Alguns dos principais pontos da normativa:

**a) Mecanismo de Incentivo:** os projetos culturais podem ser de diversas áreas, como artes cênicas (teatro, dança, circo), música, literatura, audiovisual, artes visuais, patrimônio cultural, entre outros. Para captar recursos, os proponentes apresentam seus projetos ao governo, que, se aprovados, podem buscar patrocínios incentivados de empresas ou doações de pessoas físicas.

**b) Modalidades:** existem duas modalidades principais de apoio:

- Incentivo fiscal (Lei de Incentivo): empresas podem investir em projetos culturais aprovados e deduzir até 4% do Imposto de Renda devido. Para projetos de audiovisual e áreas correlatas, como videogramas, é possível uma dedução de até 6%.
- Doação: pessoas físicas podem fazer doações diretamente aos projetos aprovados e deduzir até 6% do Imposto de Renda devido.

**c) Aprovação e Gestão:** a aprovação dos projetos e a fiscalização do uso dos recursos são de responsabilidade do Ministério da Cultura. É importante que os proponentes cumpram as exigências legais e apresentem a prestação de contas para garantir a transparência e a efetividade do incentivo.

**d) Impacto Cultural e Econômico:** a Lei Rouanet contribui significativamente para a democratização do acesso à cultura, o fortalecimento do setor cultural brasileiro, a geração de empregos e a promoção da diversidade cultural. Ela possibilita a realização de projetos de grande porte e a preservação do patrimônio cultural brasileiro, além de estimular o turismo cultural.

**e) Críticas e Ajustes:** ao longo dos anos, a Lei Rouanet tem sido alvo de críticas, principalmente relacionadas à concentração de recursos em grandes projetos e à necessidade de aprimoramento na distribuição equitativa dos incentivos.

## 08.

# GAMES E PROPRIEDADE INTELLECTUAL

A expectativa pela regulamentação específica acerca do tratamento para a propriedade intelectual das partes e componentes dos jogos – como o direito autoral de músicas, personagens e outras formas de arte em jogos – era alta, mas a versão final do Marco Legal dos *Games* não correspondeu aos anseios da comunidade.

No entanto, a ausência de disposição específica no Marco não significa a ausência de proteção no Brasil. Isto porque, mesmo que o universo dos *games* possa apresentar algumas particularidades, elas permanecem tuteladas conforme a legislação brasileira, valendo destaque a Lei da Propriedade Industrial (Lei nº 9279/1996), a Lei de *Software* (Lei nº 9609/1998) e a Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9610/1998).

Especificamente no que tange ao direito autoral, é pacífico na doutrina e jurisprudência que o rol de obras protegíveis (art. 7º) é meramente exemplificativo. Com isso, novas mídias ou formatos de interação também podem ser protegidas.

Assim, contando que criadas por pessoas naturais, e fixadas em qualquer suporte, diversos componentes dos *games* podem obter proteção, como as letras de músicas, sons, fonogramas, desenhos gráficos, diagramações, entre outros.

O enquadramento dos jogos eletrônicos enquanto obra audiovisual traz também maior segurança na condução dos contratos aplicáveis na produção de jogos, vez que a Lei de Direitos Autorais prevê, em seu art. 16 prevê que são co-autores da obra audiovisual, o autor do assunto ou argumento e o diretor ou, no caso de desenhos animados, os criadores dos desenhos.

Além disso, o art. 25 faculta apenas ao diretor o exercício dos direitos morais sobre a obra, e o Capítulo VI define uma série de prerrogativas e regras específicas para utilização de obras audiovisuais e celebração de contratos neste setor.



Também, eventuais códigos de programação seguem sendo tutelados pela Lei de *Software*, bem como marcas, desenhos industriais (por exemplo, de consoles ou interfaces gráficas), partes e componentes tecnológicos dos jogos eletrônicos (patentes de produto ou processo, incluindo patentes para invenções implementadas por *software*), seguem sujeitos à Lei da Propriedade Industrial.

Ao final, a lei sancionada pelo atual Presidente da República, Luiz Inácio Lula da Silva, somente alterou o artigo 2º da Lei da Propriedade Industrial, de modo a prever a concessão específica de registro para jogos eletrônicos.

Destaca-se, contudo, que a aplicação do sistema de proteção da propriedade intelectual brasileiro aos jogos eletrônicos ainda deve esperar debates e avanços.

Isto porque já existiam diversas dúvidas acerca da aplicabilidade das previsões legais atuais e a ausência de regulamentação específica pelo Marco Legal dos *Games* não só contribuem para que elas persistam, como em certa medida as aumenta através da criação de um registro *suis generis* de jogos eletrônicos.



No âmbito autoral, as previsões acerca dos direitos autorais de obras audiovisuais, por exemplo, foram pensadas em vista do funcionamento específico de um setor que, embora demonstre muitos pontos em comum, também guarda diferenças significativas em relação a indústria de jogos.

Por outro lado, enquanto a Lei de Direitos Autorais define o regime de direitos – inclusive morais – de obras audiovisuais, a Lei de *Software* afasta sua aplicação aos programas de computador, com exceção do direito de paternidade e integridade da obra. As duas leis indicam, também, prazos distintos de proteção.



Sendo assim, não fica claro como estes dispositivos irão conviver, sendo realmente de se estranhar a possibilidade de que o titular de direitos sobre um jogo tenha uma proteção mais curta do que o titular dos direitos de um filme ou que, ao contrário deste, não possa exercer direitos de modificação, de inédito, de retirada de circulação ou de acesso a exemplar único e raro (outros direitos morais, excluídos pela Lei de *Software*).

Ainda, o próprio Marco Legal dos *Games* ora trata os jogos como um programa de computador em si, ora como um *console/hardware* (art. 5). Do ponto de vista da Lei da Propriedade Industrial, destaca-se que há previsão expressa acerca da impossibilidade de obtenção de patentes para programas de computador. Neste caso, os *consoles* e *hardwares* de jogos eram protegidos por serem considerados *softwares* acoplados, ou “*invenções implementadas por programas de computador*”, que são reguladas por instrução normativa do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (“INPI”).

A alteração desta Lei não inclui tais jogos no rol de invenções potencialmente patenteáveis, mas sim cria uma modalidade de registro. Sendo assim, mantém-se a dúvida acerca da própria natureza de tal proteção.

Isto porque os jogos eletrônicos não são considerados uma espécie de propriedade intelectual em si mesmo. Além disso, direitos autorais e *softwares* não dependem de registro para serem protegidos. Nesta linha, o registro de *software* feito pelo INPI possui natureza meramente declaratória, servindo apenas como prova de criação. Por fim, não se sabe se o procedimento para proteção patentária dos *consoles* e *hardwares* será mantido, ou se o tratamento será alterado.



Todas estas considerações podem, ao fim, acarretar o surgimento de um direito *suis generis*, com tratamento próprio. Ao mínimo, requerem uma consolidação interpretativa para compreensão de como todos esses mecanismos e espécies de direito funcionarão conjuntamente, e como conduzir situações de antinomia.

Sendo assim, aguarda-se a edição, pelo INPI, de norma própria que contribua para o entendimento destas questões e para maior segurança e assertividade na proteção destas criações pelo setor. Sem prejuízo, certamente parte destas respostas fugirão da própria competência do Instituto, de modo em que a autorregulação, a doutrina, jurisprudência e eventual atividade legislativa exercerão protagonismo na criação de contornos mais definidos ao setor.

De todo modo, abaixo, destacam-se alguns benefícios e vantagens competitivas da proteção da Propriedade Intelectual:

- **Exclusividade**: o titular tem o direito exclusivo de explorar economicamente sua criação, seja por meio de produção, cessão, licenciamento, importação ou exportação. Para propriedade industrial, a obtenção do registro, inclusive, é obrigatória para constituir o direito e garantir tal exclusividade.
- **Reconhecimento**: a obtenção de eventuais registros (seja de *software*, de direitos autorais ou, a depender de como será o tratamento, o de programas de computador) garante o reconhecimento da autoria da criação, sendo um relevante meio de prova em face de terceiros que busquem se apropriar indevidamente dela.
- **Competitividade**: a proteção permite que empresas e indivíduos possam competir de forma justa no mercado, combatendo a pirataria e a concorrência desleal, e fomentando a inovação no segmento de atuação dos agentes econômicos.
- **Retorno Financeiro**: o sistema de propriedade intelectual permite que os titulares de direitos explorem economicamente suas criações de maneira exclusiva, gerando renda e retorno sobre seus investimentos.



Frisa-se que cada direito possui um processo específico para obtenção de proteção. No Brasil, o órgão responsável pela análise dos pedidos e pela concessão dos registros de direitos de propriedade industrial é o INPI.

Os direitos autorais podem ser protegidos em diversos órgãos, bem como por meio de ferramentas privadas, a depender de sua forma ou natureza, como a Biblioteca Nacional (obras literárias, desenhos e músicas), Escola de Belas Artes e Escola de Música da UFRJ (obras visuais e música), INPI (*software*), e ferramentas de *blockchain*. Lembra-se apenas que estes registros não são obrigatórios e que, mesmo com eles, é importante manter um controle das criações e pessoas envolvidas, da cadeia de contratos, e outros meios de prova.

## 09. CRIANÇAS E ADOLESCENTES

O Capítulo IV do Marco Legal dos *Games* é inteiramente voltado às crianças e aos adolescentes. Este capítulo da lei estabelece diretrizes fundamentais para assegurar que os jogos desenvolvidos e distribuídos no Brasil sejam especialmente seguros para esse recorte etário, mais vulnerável.

Por isso, à luz do novo Marco, os desenvolvedores são orientados a considerar, desde a concepção, o bem-estar dos jovens, criando jogos que não apenas proporcionem entretenimento, mas também protejam seus direitos e integridade, com o delineio proporcional de medidas capazes de mitigar os riscos que podem decorrer da utilização dos *games*.



A legislação incentiva os desenvolvedores a estabelecerem canais eficazes de comunicação com crianças e adolescentes, proporcionando espaços para que possam expressar suas opiniões e preocupações. Este aspecto é primordial para garantir que as vozes dos jovens sejam ouvidas e consideradas na melhoria contínua dos jogos. Além disso, deve-se garantir a não discriminação de crianças e adolescentes com deficiência, assegurando a implementação de medidas técnicas que garantam a acessibilidade e o desenho universal dos serviços, conforme o Estatuto da Pessoa com Deficiência.

Para os jogos que permitem interação entre usuários, como salas de bate-papo ou trocas de mensagens, são estabelecidas normas claras para proteção de todos os participantes, com a restrição de sistemas de envio de áudio, vídeo ou troca de conteúdo. Essas diretrizes visam evitar práticas como *bullying*, discursos de ódio ou qualquer forma de comportamento prejudicial.

A nova legislação imputa, sem margem para dúvidas, a obrigação ao fornecedor de jogos eletrônicos pelo zelo ao ambiente de seus serviços, sistemas e, inclusive, comunidades oficiais.

Quanto às transações comerciais dentro dos jogos, a lei determina que as empresas devem garantir que crianças não possam realizar compras sem o consentimento explícito dos pais.

O Marco Legal, de fato, estabelece um arcabouço promissor para proteger crianças e adolescentes no universo dos jogos eletrônicos. Há, contudo, desafios consideráveis a serem superados na aplicação e execução dessas diretrizes. São alguns pontos que ainda demandam refino:



O texto normativo do Marco Legal dos *Games* apresenta diretrizes robustas voltadas para a proteção e segurança de crianças e adolescentes no ambiente digital dos jogos eletrônicos. A ênfase na proteção dos direitos dos jovens usuários é louvável, porém, a eficácia das medidas propostas depende da capacidade das empresas desenvolvedoras de jogos em implementá-las de forma consistente e adequada.



O texto final da nova Lei requer "*medidas adequadas e proporcionais*" para mitigar riscos aos direitos dos jovens, mas resta pendente a definição de que medidas seriam essas. A falta de definições claras sobre o que constitui "*medidas adequadas*" pode levar a interpretações variadas e inconsistências na aplicação das normas entre diferentes jogos e plataformas. Além disso, garantir um ambiente seguro sem restringir a criatividade e a liberdade de expressão nos jogos é um equilíbrio delicado que requer orientações precisas.



A criação de espaços significativos para que crianças e adolescentes expressem suas preocupações e ofereçam *feedback* construtivo demanda não apenas recursos técnicos, mas também um compromisso real das empresas em ouvir e responder às necessidades de seu público mais jovem de forma responsiva e contínua. Há de se questionar, portanto, se as desenvolvedoras independentes têm capacidade de cumprir essas exigências.



A transparência social exigida, especialmente sobre o gerenciamento de comunidades e processamento de denúncias, é vista como um passo positivo, mas sua efetividade depende da capacidade das plataformas em lidar com grandes volumes de dados e garantir respostas rápidas e adequadas às denúncias de abusos e irregularidades.



Nas compras *in-game*, quais são as balizas etárias que devem ser observadas? Sem uma definição precisa, questões importantes sobre a adequação das compras *in-game* para diferentes faixas etárias permanecem sem resposta. Diante dessa lacuna, desenvolvedores de jogos podem enfrentar desafios na implementação de sistemas de restrição de compra que atendam às expectativas e aos requisitos regulatórios, dificultando a criação de experiências de jogo seguras e positivas para todas as idades.

A necessidade de orientações mais claras e práticas – que podem e devem ser providenciadas através de *Guidelines* e Notas Técnicas complementares – aliada a um compromisso robusto das empresas e autoridades reguladoras, será de extrema relevância para assegurar um ambiente digital saudável dentro do universo dos jogos eletrônicos.

A efetividade das diretrizes para jogos eletrônicos depende de ajustes contínuos e da colaboração entre desenvolvedores, autoridades e usuários. Através de uma análise crítica de áreas, como classificação etária, podemos garantir que os jogos não apenas entretenham, mas também protejam e eduquem as novas gerações.

## 10.

# DISPOSIÇÕES DA LEGISLAÇÃO

## CAPÍTULO I

### Seção Única

- Criação do marco legal para a indústria de jogos eletrônicos.
- Regulamentação da fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial de jogos eletrônicos.

- Liberdade de fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso de jogos eletrônicos, observadas as disposições constitucionais e legais vigentes.
- Implementação da classificação etária indicativa dos jogos eletrônicos pelo Estado brasileiro.
- Dispensa de autorização estatal prévia para o desenvolvimento e exploração de jogos eletrônicos.
- Consideração dos riscos relacionados ao uso de microtransações na classificação etária dos jogos eletrônicos.

## CAPÍTULO II

### Seção I

- Estabelece princípios e diretrizes para a utilização de jogos eletrônicos.
- Apresenta medidas de fomento ao ambiente de negócios e ao aumento da oferta de capital para investimento em empreendedorismo inovador no setor.
- Define como jogos eletrônicos: (i) obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, com imagens alteradas em tempo real por meio da interação do jogador; (ii) dispositivo central e acessórios dedicados à execução de jogos eletrônicos, para uso privado ou comercial; e (iii) *software* para uso em aplicativos de celular, páginas de internet, consoles de videogames, realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e realidade estendida, consumido por *download* ou *streaming*.
- Promoções comerciais e modalidades lotéricas regulamentadas pelas Leis nº 13.756/2018 e 14.790/2023 não são considerados jogos eletrônicos.
- Jogos que ofereçam apostas com prêmios reais ou virtuais, ou que envolvam resultado aleatório ou de prognóstico, também são excluídos.
- Empresas e profissionais envolvidos na produção ou distribuição dessas atividades não podem se beneficiar das vantagens do Marco Legal dos *Games*.

- Reconhecimento do empreendedorismo inovador em jogos eletrônicos como promotor do desenvolvimento econômico, social, ambiental e cultural.
- Fomento ao empreendedorismo inovador para aumentar a produtividade, a competitividade da economia brasileira e gerar empregos qualificados.
- Promoção da diversidade cultural, das fontes de informação, produção e programação.
- Respeito aos direitos fundamentais e aos valores democráticos.
- Defesa do consumidor e educação e informação de fornecedores e consumidores sobre seus direitos e deveres.
- Proteção integral da criança e do adolescente, conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente (“ECA”).
- Preservação da privacidade, proteção de dados pessoais e autodeterminação informativa, de acordo com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (“LGPD”).

## Seção II

- Desenvolvedoras de jogos eletrônicos como organizações empresariais e societárias que criam jogos eletrônicos.
- Rol não exaustivo dos profissionais da área de jogos eletrônicos.
- Possibilidade de inscrição e constituição desses profissionais na forma de MEI, microempresas e empresas de pequeno porte para os profissionais da área.
- Disponibilização de código específico na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (“CNAE”) pelo IBGE para as empresas do setor.
- São elegíveis para tratamento especial para fomento de jogos eletrônicos as empresas com receita bruta de até R\$ 16.000.000,00 no ano-calendário anterior ou R\$ 1.333.334,00 multiplicado pelo número de meses de atividade no ano-calendário anterior, quando inferior a 12 meses.

- São elegíveis para fomento as áreas de inovação, desenvolvimento de recursos humanos e cultura.

### Seção III

- São consideradas ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos: (i) computadores, que executam programas dedicados à criação de jogos; (ii) equipamentos especializados necessários para fabricação de jogos em plataformas específicas; (iii) programas de computador capazes de gerar versões executáveis de jogos para múltiplas plataformas; (iv) programas de computador e licenças para equipes multidisciplinares no desenvolvimento de jogos; e (v) SDKs (*Software Development Kits*), como consoles de videogames e protótipos de equipamentos fornecidos por empresas de consoles comerciais.
- O poder público regulará o desembaraço aduaneiro e as taxas de importação para fomentar a inovação no setor de desenvolvimento de jogos eletrônicos.

### Seção IV

- Jogos eletrônicos podem ser utilizados para entretenimento ou contemplação artística.
- Podem ser usados em ambiente escolar para fins didáticos e recreativos, alinhados à Base Nacional Comum Curricular ("BNCC") e normativas escolares.
- Permitem aplicação terapêutica.
- São úteis para treinamento e capacitação através de simulação em ambiente institucional.
- Permitem uso para comunicação e propaganda, sujeito às diretrizes do ECA.

### Seção V

- Empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos têm benefícios conforme a Lei nº 8.685/1993, incentivando investimentos em pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura.
- O desenvolvimento de jogos eletrônicos é reconhecido como segmento cultural para aplicação da Lei nº 8.313/1991, incentivando a promoção cultural através de benefícios fiscais e apoio governamental.

## Seção VI

- O Estado apoiará a indústria de jogos eletrônicos através de: (i) incentivo à criação de cursos de educação profissional e tecnológica, assim como cursos superiores voltados para jogos eletrônicos; (ii) apoio a oficinas profissionalizantes específicas para jogos eletrônicos; (iii) criação e suporte a cursos de formação técnica e tecnológica, incluindo especializações para profissionais da área; e (iv) estímulo à pesquisa, desenvolvimento e aprimoramento de jogos eletrônicos educativos, podendo incluir plataformas específicas para este fim.
- Os cursos mencionados podem ser realizados tanto de forma presencial quanto a distância, ampliando o acesso à capacitação.
- Profissionais que atuam no desenvolvimento de jogos eletrônicos não precisam de qualificação especial ou licença estatal para exercerem suas funções.
- Adolescentes serão incentivados, considerando seus direitos e legislação trabalhista, a ingressarem nas profissões para programação e desenvolvimento de jogos eletrônicos.
- O poder público poderá criar incentivos para a criação de espaços dedicados à formação de recursos humanos especializados no setor de jogos eletrônicos.

## CAPÍTULO III

## Seção I

- Desenvolvimento, *design* e gestão de jogos eletrônicos devem priorizar o superior interesse da criança e do adolescente.
- É responsabilidade dos fornecedores de *games*: (i) a adoção de medidas adequadas para mitigar riscos aos direitos desses jovens no ambiente digital; (ii) a criação de canais de escuta e diálogo com crianças e adolescentes pelos desenvolvedores; (iii) a garantia de que serviços, sistemas e comunidades relacionados não promovam negligência, discriminação, exploração, violência ou opressão; (iv) a implementação de medidas para acessibilidade e desenho universal, especialmente para crianças e adolescentes com deficiência; (v) o estabelecimento de sistema para

recebimento e processamento de denúncias de abusos por usuários; (vi) o fornecimento de informações sobre o resultado das denúncias dentro de um prazo razoável; (vii) a disponibilização de instrumentos para revisão de decisões e reversão de penalidades; (viii) a transparência sobre quantidade de denúncias, categorias de violações, métodos de análise e sanções aplicadas; (ix) a vedação de práticas e interações que violem direitos de crianças e adolescentes nos termos de uso; (x) a manutenção de ferramentas de supervisão parental e garantia de informação sobre seu funcionamento e parâmetros; (xi) a atualização contínua dos mecanismos de proteção contra riscos de contato com outros usuários, incluindo a possibilidade de desativação de interações; e (xii) a obrigatoriedade de restrição de compras e transações comerciais por crianças, garantindo o consentimento dos responsáveis.

GAME  
OVER

PRODUZIDO POR:

**BBL** | BECKER  
BRUZZI  
LAMEIRÃO



BBL Advogados



[www.bbladv.com.br](http://www.bbladv.com.br)



@bbladvogados